

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SDN 79 BONGKI BONGKI KAB. SINJAI**

Esong Mappalolang¹, Rafiah Mahmudah², Syarifah Aeni Rahman³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail: ¹esongmappalolang@gmail.com,
²rafiahmahmudah@unismuh.ac.id, ³syarifah.aeni@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted because the science and social studies learning outcomes of third-grade students at SDN 79 Bongki-Bongki were considered still low. This motivated the researcher to seek a solution by applying animated video media. The main objective of this study was to examine the extent to which this media could improve students' learning outcomes. This research used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design and was carried out over four meetings. The sample consisted of 18 students selected using a saturated sampling technique. The instrument used was a learning achievement test consisting of 15 items, administered before and after the treatment. The results showed that the average pretest score was 52.61, while the average posttest score increased to 78.56. Based on the paired sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, indicating that the use of animated video media had a significant effect on students' science and social studies learning outcomes. Animated video media was proven effective in helping students understand abstract material in a more concrete and engaging way.

keyword: Animated video, learning outcomes, IPAS, elementary school, characteristics of living things

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar IPAS kelas III SDN 79 Bongki Bongki pada mata pembelajaran IPAS dinilai masih rendah. Hal ini memotivasi peneliti untuk mencari solusi, yaitu dengan menerapkan penggunaan media video animasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest- posttest yang dilaksanakan dalam empat pertemuan. Sampel penelitian ini terdiri dari 18 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar sebanyak 15 butir soal yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest

sebesar 52,61, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78,56. Berdasarkan uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Media video animasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar, ciri-ciri makhluk hidup

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen yang penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhadi dan Senduk (2003) yaitu “kualitas kehidupan suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan”. Pendidikan yang diselenggarakan harus mampu mencetak sumber daya manusia yang lebih siap untuk terjun dan berperan aktif dalam kehidupan nyata. Konkretnya pendidikan itu harus mampu menyiapkan tenaga-tenaga terampil yang mampu dalam melayani dirinya sendiri dan orang lain serta dapat mengisi dan berperan aktif di berbagai sendi kehidupan secara kompetitif. Semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang maka semakin kecil kemungkinan mereka menjadi pengangguran dan terjebak dalam kemiskinan (Andhira dkk, 2025).

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tentunya menjadi

pondasi awal bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri pada jenjang Pendidikan berikutnya. Pada tingkatan sekolah dasar, umumnya peserta didik akan mempelajari hal-hal yang dasar terlebih dahulu. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewariskan budaya, pengetahuan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan berpikir peserta didik. Agar proses belajar berlangsung optimal, pembelajaran harus dirancang agar efektif, menarik, dan menyenangkan. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, karakteristik peserta didik, sarana belajar, dan media yang digunakan (Rahman, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting dalam Kurikulum Merdeka karena membantu

siswa belajar secara menyeluruh dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui IPAS, siswa diajak memahami hubungan antara peristiwa alam dan sosial di lingkungan sekitar, sekaligus melatih rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk aktif mengamati, bertanya, dan memecahkan masalah. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan kompetensi dan karakter sesuai profil pelajar pancasila serta lebih siap menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mampu memahami materi pelajaran, termasuk mata pelajaran IPAS, serta memperoleh hasil belajar yang melampaui KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III UPT SPF SDN 79 Bongki-Bongki Kabupaten Sinjai pada tanggal 4 November 2025, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih berada di

bawah KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Data menunjukkan bahwa hanya sebanyak 10 orang yang telah mencapai KKTP, sedangkan 8 orang siswa belum mencapai ketuntasan dari total 18 siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode penugasan yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu, kondisi kelas yang kurang kondusif, seperti siswa yang ribut dan bermain selama pembelajaran, menyebabkan pemahaman konsep IPAS belum optimal.

Hasil penelitian Aras, dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Inpres 1 Lolu. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,99 dari nilai pretest sebesar 40,54. Sebaliknya, kelas kontrol yang masih menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari rata-rata 41,12 menjadi 60,54. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memberikan dampak

positif yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan animasi mampu meningkatkan daya pikir kritis serta imajinasi siswa.

Sejumlah penelitian relevan mendukung Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Ciri-Ciri Mahluk Hidup Ipas Pada Siswa Kelas III SD, seperti penelitian Aras, dkk (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga diperoleh Karlenata (2025) yang menunjukkan bahwa media ini memberi pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Penelitian Febriyanti, dkk. (2024) juga menegaskan bahwa media video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sementara Sariningsih, dkk. (2024) menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini muncul dari penekanan khusus pada pengujian pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Ciri-Ciri Makhlu

Hidup IPAS Pada Siswa Kelas III SD, yang hingga kini belum menjadi fokus kajian dalam penelitian sebelumnya. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media video animasi dalam pembelajaran IPA, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruhnya pada pembelajaran IPAS kurikulum Merdeka di kelas III sekolah dasar, khususnya pada materi ciri-ciri mahluk hidup. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa temuan empiris yang dapat menunjukkan apakah penerapan media video animasi menghasilkan dampak yang serupa atau berbeda pada konteks lokal tersebut, sekaligus menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran disekolah itu.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre- eksperimental yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya mempergunakan kelompok eksperimen saja tanpa menggunakan kelompok control (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa randomisasi. Rancangan yang digunakan dalam penelitian

eksperimen ini adalah One-Group Pretes-Posttest Design dan dianalisis dengan Paired Sample t-test, Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas III SDN 79 Bongki-Bongki Kabupaten Sinjai yang berjumlah 18 siswa, dan pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan atau pretest dan sesudah perlakuan atau posttest. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Selain itu, data juga dianalisis dengan statistik inferensial melalui uji normalitas Shapiro-Wilk

dan uji paired sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan perlakuan dilakukan secara sistematis pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi dengan pemberian soal pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan materi dengan bantuan video animasi untuk membantu siswa memahami konsep dasar. Kegiatan diawali dengan apersepsi, dilanjutkan dengan pemutaran video animasi, penjelasan materi oleh guru, pemberian lembar lkpd serta sesi tanya jawab. pada pertemuan ketiga pembelajaran difokuskan pada penguatan materi dengan memanfaatkan video animasi. Siswa tidak hanya menyimak, tetapi juga diarahkan untuk mencatat informasi penting, pemberian lkpd, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil diskusi dan penarikan kesimpulan oleh siswa dan guru. Selanjutnya. Pada pertemuan keempat, pembelajaran difokuskan pada penguatan akhir dan evaluasi

pemahaman siswa dengan mengerjakan soal posttest.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1 P Statistik Deskriptif

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Variance	Minimum	Maximum	Range
Pretest	18	52,61	10,944	119,781	33	73	40
Posttest	18	78,56	9,847	96,967	60	93	33

Hasil pretest menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (media video animasi), nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 52,61 dengan standar deviasi 10,944. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 73 dan nilai terendah 33, dengan rentang nilai 40. Data ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup masih tergolong rendah, terutama jika dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 75..

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78,56 dengan standar deviasi 9,847. Nilai tertinggi mencapai 93 dan nilai terendah 60, dengan rentang nilai 33. Peningkatan nilai rata-rata dari 52,61 menjadi 78,56 menunjukkan

bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi ciri-ciri makhluk hidup.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel ($n=18$) kurang dari 50. Berikut hasil uji normalitas.

Kelas	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.
Pretest	0,963	18	0,652
Posttest	0,930	18	0,196

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikan untuk pretest adalah 0,652 ($p > 0,05$) dan untuk posttest adalah 0,196 ($p > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Hal ini berarti syarat untuk melakukan uji parametrik (paired sample t-test) telah terpenuhi.

b. Uji Hipotesis (Paired Sample t-test)

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
52,61	78,56	-8,214	17	0,000

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 79 Bongki Bongki Kab. Sinjai. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan media pembelajaran berupa video animasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD dalam memahami konsep ciri-ciri makhluk hidup.

Kriteria pengujian:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat

pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 79 Bongki Bongki Kab. Sinjai.

Selain itu, nilai t-hitung negatif (-8,214) mengindikasikan bahwa nilai posttest secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 79 Bongki Bongki Kab. Sinjai mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan media video animasi. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai siswa hanya 52,61, yang masih berada di bawah KKTP (75). Setelah perlakuan, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,56, melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan.

1) Kondisi Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Media Video Animasi

Rendahnya hasil belajar pada pretest (rata-rata 52,61) menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami materi konsep ciri-ciri makhluk hidup. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) guru masih menggunakan metode

konvensional (ceramah) tanpa melibatkan media pembelajaran yang inovatif, (2) siswa kurang termotivasi dan mudah bosan karena pembelajaran berlangsung monoton, dan (3) materi yang bersifat abstrak sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau teks di papan tulis.

Temuan ini sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, di mana hanya 10 dari 18 siswa (sekitar 55%) yang mencapai KKTP. Dengan demikian, pembelajaran IPAS khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup memerlukan inovasi media yang mampu menyajikan konsep secara lebih konkret dan menarik.

2) Kondisi Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media Video Animasi

Meningkatnya hasil belajar siswa pada posttest (rata-rata 78,56) mengindikasikan bahwa media video animasi efektif dalam membantu siswa memahami materi ciri-ciri makhluk hidup. Video animasi yang menampilkan gambar bergerak, warna menarik, suara narasi, serta ilustrasi proses biologis (misalnya pernapasan, gerak, pertumbuhan, dan berkembang biak) membuat materi

yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah diingat.

Hal ini sesuai dengan teori Dual Coding dari Paivio yang menyatakan bahwa kombinasi informasi visual dan verbal secara bersamaan memperkuat representasi mental dan daya ingat siswa. Selain itu, teori Cognitive Load Theory dari Sweller juga mendukung bahwa penyajian informasi melalui animasi dapat mengurangi beban kognitif karena siswa tidak perlu membayangkan sendiri konsep yang sulit.

3) Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis terhadap peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi, dapat diketahui bahwa semua indikator kognitif mengalami kenaikan, meskipun dengan tingkat yang bervariasi. Secara umum, indikator kemampuan menerapkan konsep (C3) menunjukkan peningkatan yang paling signifikan dibandingkan dengan kemampuan mengingat (C1) dan memahami (C2). Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya efektif dalam membantu siswa mengingat materi, tetapi juga lebih berperan

dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama dalam mengaplikasikan konsep pada situasi yang lebih nyata atau kontekstual. Peningkatan tersebut terjadi karena animasi menyajikan informasi melalui kombinasi visual dan verbal, serta menampilkan contoh penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami cara penggunaan konsep secara lebih mendalam

Hasil uji hipotesis dengan paired sample t-test membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$) dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 25,95 poin (dari 52,61 menjadi 78,56) menunjukkan dampak positif yang cukup besar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terkait penerapan media video animasi dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan media tersebut (pretest) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 52,61 yang masih tergolong rendah. Setelah

media video animasi diterapkan dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata peserta didik (posttest) mengalami peningkatan menjadi 78,56. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Selain itu, media video animasi terbukti mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, karena penyajiannya yang menarik, bersifat visual, serta mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aras, N. F., Pendit, S. S. D., Zalnuraini, Z., & Mas'adi, M. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Inpres 1 Lolu. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 2014-2025.
- Karlenata, H. (2025). Pengaruh media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77

Seluma (Disertasi doktoral, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

Febiyanti, H., & Muhroji, M. (2024). Video animasi sebagai media meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(1), 78–88.

Sariningsih, I. R., Nugraha, A., & Setiadi, P. M. (2024). Pengaruh penggunaan vid-eo animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SDN 1 Pataruman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 227–241.

Andhira, D. A., Nurfadilah, S., Mappalolang, E., Alfin, M., & Angraeni, R. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Dengan Media Kartu Kata Bergambar Pada Kelas Iii Sdn 69 Galesong 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(04), 224-236.

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.